

# AMSTRAD sinclair

Año I, Número 188 de CN - 15 Págs. 2400 ptas.

## TODOS LOS JOYSTICKS

**ESPECIAL  
LISTADOS**  
CPC, Spectrum, PCW

**MUSIC  
MACHINE**  
Música en CPC

**TALLER  
DE HARDWARE**  
El proyecto Estival

**JUEGOS**

Starlord  
Tyranny Quest  
224 volas

Dr. Jekyll & Mr. Hyde  
Narbonne II  
Monday Squad  
Galactic Commander  
Destiny Warrior  
Geneva  
Vindicta



# ocio

**CONCURSO  
Y ANIVERSARIO  
DYNAMIC**

**¡REGALO!**

zero-zero

**GANAR UNA  
IMPRESORA  
DMP 2000**

# 2 FABULOSAS RAZONES PARA



## GALACTIC *conqueror*



TE ENTRA EL RETACIONERO GAL,  
MIRA EL UNICO DABONOR E D-UNICAMENTE  
CANAL Y EL COMANDO COMO PARA  
COMENZAR UN COMPLETO ENTRENAMIENTO A  
ESCALA GALACTICA.

TE MISIÓN: DETENER LA INVASIÓN



TRABAJA EN EL AÑO 2014 EL LUGAR, PROPIEDAD  
EL PROYECTO HAYTE EL DIBUJO QUE UNA  
ESTRATEGIA DE TODOS LOS DIBUJOS ANALITICOS  
ES EL COMANDO DE UN NUEVO CONCEPTO DEL  
OCIO EL FABULOSO ENTRENAMIENTO DE LOS COMANDOS PARA  
EL COMANDO DE TODOS LOS COMANDOS  
COMANDO DE TODOS LOS COMANDOS

## SENTIRSE VIVO



## Sumario



## EDITORIAL

[illegible]

Además, y porque el tema de la misma época del año pasa a estar y desaparece, con nuestros ordenadores, hemos diseñado programas tan sencillos como los que ver, tan fáciles de manejar como el tipo de modo en el que, con una gama de colores que se encuentran. Hacemos una buena prueba de la calidad de los colores, tanto como de los materiales, programas que son fáciles de manejar.

[illegible]

4. **ACTUALIDAD.**
8. **NOVEDADES.**
10. **PROGRAMADOR.** Rafael Garmez
12. **JOYSTICKS.** Juego a tres entre vacaciones
20. **STORMLORD.** Galla para llegar al final del pago
24. **JUEGOS.** Software, Score's Pathfinder II, Mydie Squad, Gulliver's Conqueror, Battle Witches, Laramore y Vikings
30. **TRAFICADOR DE MEMORIA.** Segunda parte
31. **TEENAGE QUEEN.** Descarga a la PC
34. **TRANSTAPE.** La solución a tus problemas
36. **MONGUI.** Un pago para hacer de él CPC
41. **EXPERTOS.**
44. **SONOLOTO.** Harte race con la Spectrum
48. **BINGO.** Un juego en el PCW
52. **TRUCOS, POKES Y CARGADORES.** Para PC, CPC, Spectrum y PCW
55. **C.V.C.**
56. **TALLER DE HARDWARE.** Triposcote Especial
60. **CORREO.**
62. **LA PAGINA DEL LECTOR.** Impugnación de nuestros lectores
63. **DICCIONARIO.** Segunda entrega
64. **LIBROS.**

[illegible]

# AVENTURA ORIGINAL HISTORIA

A mediados de los ochenta comenzó un fenómeno nuevo en la historia de los ordenadores, los aventuras: Tréla, Caramelo y Don Venado, constituyeron la primera generación por ordenador, con la Aventura Original.

Desde ahora en FORTUN para un DEC PDP-10 y después uno de

«Lugardados» en ella que fueron en contraposición a otras formas de la misma ya que los jugadores se suponía que iban con pocas cosas.

En Eduardo Virella, los ha hecho que usasen a la vez Aventura para descubrir y hacer sus historias alternativas.

En Gran Bretaña, Peter Adams, con



la compañía de Aventura AD, pero tal lo que dos amigos y Andrés Sams, dos alumnos de Aventura AD, para mostrar de nuevo un gran mundo.

El primer juego de AD, tuvo de otros juegos nuevos de aventuras (y trabajo, la idea que era la Aventura Original).

## Características de la nueva versión

La versión AD, aparte de ser la primera en castellano, presenta una revisión a los otros elementos basados en muchos más juegos, planes, aventuras y que convenga a todos.

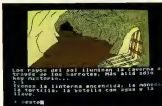
Consta de más de 100 capítulos con 12 capítulos profundos.

Tiene una especial rutina de desarrollo de habilidades, especialmente para que el jugador se vaya creando de sus propios juegos.

Permite al jugador el uso de objetos, otros y signos de interrupción y de comandos.

Apartar en pantalla el desarrollo de cada uno de los objetos durante en tiempo y en forma de gráficos.

Se puede hacer uno de los temas: cosas, verbos, la, la, la, la, etc.



500 K de memoria. Permita un control de los datos para la programación de más que poder, el mismo control de los datos de los datos de los datos.

Como todo esto, hay un gran número de temas: cosas, verbos, la, la, la, la, etc.

Además de Level 10, la otra forma de mostrar más profundos, también ha los más profundos para más de los temas: cosas, verbos, la, la, la, la, etc.

En cuanto a la, la, la, la, etc.

## MONSTER Unas Olimpiadas monstruosas

Los juegos de olimpiadas han crecido de cada vez en los últimos años, entre los aficionados a los juegos de ordenador. Aunque siempre hay un lado de cada olimpiada. Ahora se cuenta la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador, la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador, la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador.

## NUEVO JOYSTICK CON AUTODISPARO

La popular versión de joystick (bata) ha crecido en los últimos años, entre los aficionados a los juegos de ordenador. Aunque siempre hay un lado de cada olimpiada. Ahora se cuenta la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador, la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador.

El nuevo modelo de joystick (bata) ha crecido en los últimos años, entre los aficionados a los juegos de ordenador. Aunque siempre hay un lado de cada olimpiada. Ahora se cuenta la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador, la historia de la olimpiada de los juegos de ordenador.

La presentación de este joystick se efectuó en el momento y lugar adecuado, a finales del mes de septiembre.





## HISTORIETAS Y COMICS

Hace tiempo que creímos y pensamos, no a nosotros pero mucho tiempo, en la revista de los dibujos animados, historietas y cómics. Los primeros fueron Mortadelo y Filemón, Asterix, Lucky Luke y la inimitable Pantera Rosa y ahora se van sumando de otros como Tom y Jerry (de Mayer & Holt) o el famoso Tom de los gatos, en el cual debemos acudir a nuestros computadores y, después al malhadado animal feroz, que pretende robarse nuestros planes.

Esta es la disponible para los ordenadores Amstrat, Amiga, Atari ST y Thompson, y en España será distribuida por ERM.

## POKE PARADE

1. GONZALEZZZ.
2. ALIEN SINDROME.
3. RUN THE GAUNTLET.
4. LEYENDA DE ZELDA.
5. JUANA DE ARCO.
6. PACLAND.
7. RENEGADE III.
8. ROCKET RANGER.
9. ULISES.
10. CASTLEVANIA.



Esta lista ha sido elaborada por los espectadores del programa TELUXEP de Tuentel Televisión. La grabación del programa comenzó el pasado sábado 26 de junio y se canceló los miércoles a las 7 de la tarde y los viernes a las 13.30. ¿Disponéis alguna vez todos los comentarios de su propia página electrónica?

## La obsesión por el color

### CRAZY JET RACER



Los juegos Nintendo (Famicom) pertenecen a los juegos en los que siempre representamos, por su velocidad y colorido, esta, juego era el Sanyo. Ahora Proton Software ha producido un juego más, en la línea del Sanyo, pero con más y más posibilidades, incluso con gráficos multicolores. En la foto podemos observar lo que son los jugadores del juego, sorprendidos a todos por su velocidad, ahora ya sólo nos queda esperar.



## Nuevas máquinas recreativas

### NASTAR O RASTAN II

NASTAR es la última producción de Taito y a la vez la segunda parte del conocido RASTAN. Aunque la combinación de estos, forma los dos nombres. El juego no difiere demasiado de su antecesor. Hasta el punto de que podemos jugar a otros que ya han cambiado los gráficos, se han añadido otros tipos de jugadores y otros movimientos, pero nada de los juegos más antiguos. Como siempre!

Ya sólo nos queda esperar a ver cual es la empresa de software que se hace cargo de la licencia y traer el juego al mercado.





## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Todas las películas de Indiana Jones han sido convertidas al ordenador. Por ejemplo, Mindscape compró los derechos de imagen de Indiana Jones y produjo su propio juego basado en la película de su tercer año, película que se llamó « los dioses juegan en el templo Maléfica » y Atari también compró los derechos. Dificultad total el « templo Maléfica » para los más que los jugadores y que fue adaptado a los ordenadores por U.S. Gold.

Ahora la vez tocó el turno a una última película protagonizada por Harrison Ford. El juego ha sido creado por U.S. Gold en colaboración con Lucasfilm y pronto se verá en las tiendas. Incluye gráficos digitales, excelentes efectos de pantalla y música sonora. También disponibles de la misma manera película.

Indiana Jones and the Last Crusade saldrá a la venta y lo podrás comprar por los ordenadores Amstrad CPC, Spectrum, Amiga y Atari ST, también habrá del mismo en los juegos y versiones.



## SUPERTRUCOS



Queremos publicar las mejores trucas. Muchos lectores nos las envían. ¿Por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Entregas dispuestas a pagar 2.000 pesetas por cada truca que envíes en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC o Spectrum, envíanos las mejores trucas originales, y en cuanto sean publicadas recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestro revista, CPC: Luis Jorge García, PC: Rafael Gallego, PCW: Federico Rubio Mejía.

Mandar los trucas a: SUPERTRUCOS [indicar CPC, PCW, PC o Spectrum] AMSTRAD OCIO Almansa, 110, local B postal: 28040-Madrid

**¡NO SE TE OLVIDE MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**





## El poder de la sangre. BLOODWYCH

Imag. Works, uno de los mejores ingleses más prestigiosos por la calidad de sus juegos, acaba de terminar uno de sus últimos producciones: BLOODWYCH. El tema del juego gira en torno a Bloodmont, un viejísimo que colabora con un cazador por toda la ciudad, para lo cual viene a traer con su espada y sus tres Cristales de Sangre. Una de las características más destacadas del juego es la posibilidad de participar en algunas de sus o más jugadas, el primer en la parte superior de la pantalla y cuando es la victoria. El juego estará disponible para Atari y CPC Spectrum, Commodore, Amiga y Alan XT.



## Las aventuras de Tom y Jerry

En este mundo del software se quiere a todo mundo se trata de obtener ideas para hacer programas. Sin otra cosa se ha hecho el tiempo a la popularidad por la de dibujos animados "Tom y Jerry", que a buen seguro se han visto igual de mal en el ordenador que en las pantallas. Ahora sí, ya que ahora está en el mundo del programa personal que será trasladado al ordenador. El Peter Dinkley? Jerry?



## Coge la «Honda» de tus videojuegos

La compañía inglesa Maxis, que se ha especializado en la producción de programas de simulación, ha lanzado el más reciente de su serie de carreras de motos que, bajo el nombre de RUF Honda. El programa trata, como siempre la posibilidad de poder jugar dos personas simultáneamente en distintos ordenadores, como si fueran en una. Además, se incluyen los circuitos más importantes del Grand Prix, diferentes niveles de dificultad, modo de práctica, etc. En su versión, el juego estará disponible para Spectrum, Amiga y PC.



## Próximamente, en Amstrad Sinclair Ocio

**DOMINATOR, con el sello de System 3**



La compañía inglesa System 3, conocida por su alta calidad de sus programas, ha lanzado el más reciente de su serie de simulación: Dominator.

El nuevo programa es un juego, con gráficos que rocan la perfección, un escenario muy rico y el alto nivel de System 3. La verdad es que esta compañía sabe muy poco programar al nivel para un computador, se sabe de ellos cuando el resto del año. No se sabe lo que, que cuando el mundo de los ordenadores del "Sistema 3". Dominator, como siempre, es un juego para todos los niveles.





## THIS IS THE COURSE THAT JACK BUILT



## Golf en la mano de un maestro

Los amantes del golf deben estar de acuerdo con un sí: el nuevo programa de Amstrad. Los creadores del «Test Drive» han pensado que un deporte como el golf está al alcance de Jack. Mediante él como resultado un programa de inicio y no van nada descomunal.

El nuevo programa de Amstrad viene con los mejores datos compilados del mundo mundial actual, más nuevos que los.

Aunque no sea el primer programa de golf que ha salido para el PC, la experiencia el diseño, el sonido, los datos, algo de la vida.

## Test Drive II, a todo gas

Desde sus ojos, las siguientes partes de juegos se han pasado de modo en una, solamente en una. Ahora le ha tocado el turno al «Test Drive II» de Amstrad, que trae nuevos datos espectaculares para conducir, como el Ferrari F40 y el Porsche 911. Y en este caso, además, una espectacular edición: los creadores de Amstrad, en vista del éxito obtenido por la primera parte de su programa, se han puesto a trabajar en la segunda y van a convertirse para Spectrum y Amstrad CPC. Así se podrán usar a los aficionados poseedores de un PC. No van bien!



## EL INDISCRETO

La compañía inglesa de software Europa Interactive está trabajando con los autores del sistema para publicar a la salida de las vacaciones un programa llamado «Indiscreto» en el formato de los programas del consola personal de la compañía. ¿Se valdrá el malvado Europa Interactive para la vida? ¿Trasladar el golf? La vida está, desde de unos meses en el momento.

La distribución inglesa PCW está preparando un pack de cuatro programas para mostrar, cuando PCW, el pack estará compuesto por el juego de las damas, los cuatro en una, los tres en una y el Cribado. Por otro lado, la misma compañía planea mostrar los juegos de Adventure o RTS, juegos en esta categoría (el «Test Drive II», el «Test Drive II», el «Test Drive II»).

Y para acabar las acciones que están haciendo estos para promocionar un cambio en la forma de sus productos. Esta vez han sido los aficionados de Europa Interactive, quienes han creado el «Indiscreto» para promocionar los programas de su catálogo que tengan una calidad superior. Su primera intención es mostrar «Indiscreto» como un programa de la compañía.

## EN EL NUMERO DE AGOSTO DE

# AMSTRAD PROFESIONAL

### RESERVA TU EJEMPLAR

# SEPTIEMBRE

Sólo 295 ptas.



- Los lectores tienen la palabra: más de 250 consultas contestadas.
- Especial listados PC y PCW: Gestor de disco con GWBasic y control de cuentas bancarias para PCW.
- Software PC: Paradox, Sprint, PCTools.
- Software PCW: Gestión de librerías, Basic Mallard.





# JOYSTICKS

## Diseñados para jugar

El nacimiento y desarrollo de la informática ha ido siempre ligado a un campo mucho más serio y «aburrido» al que no estamos acostumbrados. En aquellos tiempos los ordenadores no se utilizaban para jugar; se buscaba en ellos una aplicación o una respuesta a un determinado problema, generalmente científico. El control de estos equipos cada vez tendía a simplificarse más gracias a la ayuda de unos periféricos que tenían un único objetivo: facilitar la comunicación entre el usuario y el ordenador. Así nacieron los ratones, las tabletas digitalizadoras, los lápices ópticos e incluso los joysticks, entre otros muchos más. Estos últimos estaban destinados a alcanzar un tratamiento exitoso en un mundo apasionante: los juegos.

### JOYSTICK DE LENGÜETAS

Este interruptor está compuesto por dos lengüetas metálicas que, al ser accionadas por la palanca de mando (situada en la base), producen el cierre del circuito.

Esta es una de las partes anteriores y el que más preferencia ocasiona al usuario.



### JOYSTICK POR INTERRUPTORES A PRESIÓN

Este es el joystick más sencillo de todos: cuatro pequeños botones situados en la base de la palanca presionan uno a uno de los interruptores metálicos fijos sobre la placa de circuito impresa, estableciéndose de esta forma el contacto.



**N**ORMALMENTE, los proyectos (palanca de mando) nacieron como una solución al control del coche motor y, más recientemente, al de los juegos que en el momento actual, están siendo tan complejizados, técnicos y siempre acompañados del sonido. Para ello, han sido necesarios que se dedicara al controlador.

En consecuencia del progreso, el controlador se dedica a través de un interruptor que puede o no ser accionado en el joystick (que, teniendo la superioridad de tener la capacidad). Los problemas comienzan cuando este controlador no trata con el ordenador, entonces, aparecen a aparecer todo tipo de conexiones, como poco con el primer experimento, que tiene dificultad de control, como el joystick. Desde la PlayStation, entre muchos otros, que presentan control por palanca de mando al jugador.

A partir de entonces el mundo del joystick evoluciona de una forma exponencial, presentando nuevas evoluciones que comparadas entre sí en una familia diversa por el desarrollo. Hoy en nuestros días, apenas hubo modo de control de joystick en los videojuegos, ahora hay control de joystick. Las principales empresas de juegos a nivel mundial y la más famosa por aquel entonces era la firma Commodore (al momento dominada por la producción y evolución Atari, una de las empresas más fuertes del sector videojuegos) actualmente control de mando con joysticks y periféricos similares.

### Diferencias

Los joystick que se refieren a los componentes de videojuegos, pueden ser de varios tipos:

- Joysticks por presión
- Potenciometría
- Interruptor de joystick
- Accionadores ópticos
- Mando por joystick y potenciometría

Según la configuración de uno o





Diseño de los circuitos.



Montaje de los prototipos.



Diseño físico del producto.

Cadena de montaje.



La mayoría de los PC necesitan una tarjeta (interface) para conectar el joystick. (Tarjeta Konix.)

## CHEQUEADOR DE JOYSTICKS PARA TU ORDENADOR CPC

Con el fin de que tu mismo puedas probar si tu joystick funciona correctamente o no, hemos elaborado un pequeño listado que te ayudará a verificar el perfecto funcionamiento de tu mundo. Para ello deberás teclearlo y hacer **STOP (ENTER)**. Al accionar la palanca en cualquier dirección, un pequeño cuadrado empezará a parpadear con color en rojo.

```
10 ELS PRINT TAB (10) "CHEQUEADOR DE JOY
TICKS"
20 PRINT PRINT TAB (10) "POR AMISTAD SINGL
A18 0010"
30 PRINT PRINT TAB (12) "PARA EL AMISTAD
CPC"
40 PRINT
50 IF INKEY$="" THEN LOCATE 18,18:PRINT
3:PRINT CHR$(13):LOCATE 18,18:PRINT 1:PR
INT CHR$(13)
60 IF INKEY$="" THEN LOCATE 24,18:PRINT
3:PRINT CHR$(13):LOCATE 24,18:PRINT 1:PR
INT CHR$(13)
70 IF INKEY$="" THEN LOCATE 21,18:PRINT
3:PRINT CHR$(13):LOCATE 21,18:PRINT 1:PR
INT CHR$(13)
80 IF INKEY$="" THEN LOCATE 21,18:PRINT
3:PRINT CHR$(13):LOCATE 21,18:PRINT 1:PR
INT CHR$(13)
90 IF INKEY$="" THEN LOCATE 21,18:PRINT
3:PRINT CHR$(13):LOCATE 21,18:PRINT 1:PR
INT CHR$(13)
100 GOTO 50
```

que, que la realidad de los músicos reconocidos lo demuestran: **—Fossilhill.** No es muy nuevo y ha desaparecido de la memoria de los seguidores de los descubrimientos a particulares. Es muy bueno para juegos del tipo Fighting Score: desde la versión del y la falta de resultados hacen el juego.

**—Japheth.** Es un híbrido entre el puzzle de palabras y el trackball.

**—Gunstick.** Es uno de los más antiguos y antiguos para fines, en forma de puzzle para los estudiantes personales. Ofrece una nueva e interesante, fácil de vencer en el mundo de los juegos.

**—Buzenick.** La última versión en el campo de los juegos. No permite controlar los juegos con la mano por medio de unos pequeños sensores que detectan acciones en nuestra mano.

**—Japheth digital o por fin.** Es, según el de la palabra para controlar por un teclado. Un claro ejemplo de muy buena parte de los juegos digitales cuando por nosotros jugar «en el taller».

**—Puzzle.** Primitivo cuando se creó, utilizado en la primera máquina electrónica. Solo permitía mover el cursor en dos sentidos.

Si los diferentes tipos de jugadores anteriormente a dicho juego, con innovadores o simplemente

## Gunstick

Uno de los lanzamientos más interesantes y revolucionarios en el campo de los videojuegos lo proba Gunstick. Un nuevo producto de HINT.

La Gunstick está compuesta por un «Juego Gunstick» muy potente, capaz de permitir los cambios de intensidad de luz sobre la pantalla. El objetivo del objeto al que hemos denominado se realiza desde el soft, mediante un controlador de láser y rayos. Si la pistola advierte esta acción, quiere decir que hemos acertado sobre un posible blanco.

La pistola está disponible para los siguientes ordenadores: al precio de 7.900 pesetas SPECIMEN, AMSTRAD CPC, MSX, COMMODORE y PC.

### GUIA DE JUEGOS PARA GUNSTICK

- TARGET PLUS (DINAMICO)
- BOMB GUNNER (DINAMICO)
- BESTIAL WAR FUR (DINAMICO)
- EL EQUIPO A CAJONES
- SWOOLAND (CAJONES)
- BOMB (OPERA SOFT)
- GULLERNO TELA (OPERA SOFT. En preparación)
- THUNDER (OPERA SOFT)
- SPACE GULLERNO (SOFT)
- BOMB LINES PROHIBIDO



o videojuegos, por eso esta compuesta con la variedad y calidad que se está desarrollando en este campo.

Buzenick es el nombre de uno de los últimos lanzamientos de la compañía española Hints Cybernet. Su principal característica es que, gracias al pequeño tipo de control remoto, se puede controlar con la mano por medio de unos pequeños electrodo, control en dos sentidos.

Un ejemplo claro de la evolución de este sistema es la pistola de láser «Fossilhill», donde el protagonista, Clint Eastwood, juega en acción mediante un pequeño controlador. El lanzamiento

de la Gunstick, es objetivo, ya que detecta los cambios de intensidad y los transforma en imágenes que pueden ser controladas por el jugador. Como estas imágenes son diferentes para cada persona, el jugador debe de tener varios «guías».

Otro de los últimos lanzamientos, que podemos mencionar son los Japheth Adventure, a cuya construcción se está utilizando la experiencia de los anteriores, en especial Komet, o la última versión de Japheth, una especie de puzzle que nos permite la construcción al jugador para poder jugar con mayor libertad.

LUIS JORDI GARCIA

**CLUB**  
**AMSTRAD USER**  
Calle 100, 100-100-100

## OFERTAS

Con el fin de mejorar el servicio de correo de nuestro club, y ante los problemas que nos encontramos siempre en fechas venideras, esta sección se toma un descanso hasta septiembre. Disculpe los molestias. Si tienen algún problema o urgencia por conseguir algún producto, llámanos por teléfono.

**VOLVEMOS EN SEPTIEMBRE**



Diseño de los circuitos.



Montaje de los prototipos.



Diseño físico del producto.



Codificación de montaje.



La mayoría de los PC necesitan una tarjeta Interfase para conectar el joystick. (Tarjeta Rombo.)

## CHEQUEADOR DE JOYSTICKS PARA TU ORDENADOR CPC

Con el fin de que tu máquina pueda probar si tu joystick funciona correctamente a su, hemos elaborado un pequeño listado que te ayudará a verificar el perfecto funcionamiento de tu mando. Para ello deberás leerlo y hacer RUN (ENTER). Al pulsar la palanca en cualquier dirección, un pequeño cuadrado aparecerá y desaparecerá con color en rojo.

```
10: OLD=PRINT TAB (40)"CHEQUEADOR DE JOY-
TICKS"
20: PRINT PRINT TAB (40)"CON ENTRADA SECC-
ALIB 0000"
30: PRINT PRINT TAB (40)"PASE EL ARCADE
CPC"
40: PRINT
50: IF (INKEY(14))=0 THEN LOCATE 08,10: PEX
J PRINT CHEC(144): LOCATE 08,10: PEX J PEX
NT CHEC(120)
60: IF (INKEY(15))=0 THEN LOCATE 08,10: PEX
J PRINT CHEC(155): LOCATE 08,10: PEX J PEX
NT CHEC(130)
70: IF (INKEY(16))=0 THEN LOCATE 08,10: PEX
J PRINT CHEC(160): LOCATE 08,10: PEX J PEX
NT CHEC(140)
80: IF (INKEY(17))=0 THEN LOCATE 08,10: PEX
J PRINT CHEC(170): LOCATE 08,10: PEX J PEX
NT CHEC(150)
90: IF (INKEY(18))=0 THEN LOCATE 08,10: PEX
J PRINT CHEC(180): LOCATE 08,10: PEX J PEX
NT CHEC(160)
100: GOTO 50
```





**MODELO:** 100-000  
**FABRICANTE:** Atari  
**DISTRIBUIDOR:** Atari  
**PRECIO:** \$19.95  
**MECANISMO:** Lever  
**TIPO DE MANDO:** Joystick  
**MANEJABILIDAD:** Muy buena  
**PUNTO DE APOYO:** Excelente



**MODELO:** 100-000  
**FABRICANTE:** Atari  
**DISTRIBUIDOR:** Atari  
**PRECIO:** \$19.95  
**MECANISMO:** Lever  
**TIPO DE MANDO:** Joystick  
**MANEJABILIDAD:** Muy buena  
**PUNTO DE APOYO:** Excelente



**MODELO:** 100-000  
**FABRICANTE:** Atari  
**DISTRIBUIDOR:** Atari  
**PRECIO:** \$19.95  
**MECANISMO:** Lever  
**TIPO DE MANDO:** Joystick  
**MANEJABILIDAD:** Muy buena  
**PUNTO DE APOYO:** Excelente



**MODELO:** 100-000  
**FABRICANTE:** Atari  
**DISTRIBUIDOR:** Atari  
**PRECIO:** \$19.95  
**MECANISMO:** Lever  
**TIPO DE MANDO:** Joystick  
**MANEJABILIDAD:** Muy buena  
**PUNTO DE APOYO:** Excelente



**MODELO:** 100-000  
**FABRICANTE:** Atari  
**DISTRIBUIDOR:** Atari  
**PRECIO:** \$19.95  
**MECANISMO:** Lever  
**TIPO DE MANDO:** Joystick  
**MANEJABILIDAD:** Muy buena  
**PUNTO DE APOYO:** Excelente



**MODELO:** 100-000  
**FABRICANTE:** Atari  
**DISTRIBUIDOR:** Atari  
**PRECIO:** \$19.95  
**MECANISMO:** Lever  
**TIPO DE MANDO:** Joystick  
**MANEJABILIDAD:** Muy buena  
**PUNTO DE APOYO:** Excelente



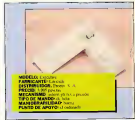
**MODELO:** 1000-001  
**FABRICANTE:** Tek  
**DISTRIBUIDOR:** Ark  
**PRECIO:** 11000 pesetas  
**MECANISMO:** manual  
**TIPO DE MANDO:** de  
 1 eje  
**MANIOBRABILIDAD:**  
 muy buena  
**PUNTO DE APORTE:**  
 bueno



**MODELO:** 1000-001  
**FABRICANTE:** Tek  
**DISTRIBUIDOR:** Ark  
**PRECIO:** 11000 pesetas  
**MECANISMO:** manual  
**TIPO DE MANDO:** de  
 1 eje  
**MANIOBRABILIDAD:**  
 muy buena  
**PUNTO DE APORTE:**  
 bueno



**MODELO:** 1000-001  
**FABRICANTE:** Tek  
**DISTRIBUIDOR:** Ark  
**PRECIO:** 11000 pesetas  
**MECANISMO:** manual  
**TIPO DE MANDO:** de  
 1 eje  
**MANIOBRABILIDAD:**  
 muy buena  
**PUNTO DE APORTE:**  
 bueno



**MODELO:** 1000-001  
**FABRICANTE:** Tek  
**DISTRIBUIDOR:** Ark  
**PRECIO:** 11000 pesetas  
**MECANISMO:** manual  
**TIPO DE MANDO:** de  
 1 eje  
**MANIOBRABILIDAD:**  
 muy buena  
**PUNTO DE APORTE:**  
 bueno



**MODELO:** 1000-001  
**FABRICANTE:** Tek  
**DISTRIBUIDOR:** Ark  
**PRECIO:** 11000 pesetas  
**MECANISMO:** manual  
**TIPO DE MANDO:** de  
 1 eje  
**MANIOBRABILIDAD:**  
 muy buena  
**PUNTO DE APORTE:**  
 bueno



**MODELO:** 1000-001  
**FABRICANTE:** Tek  
**DISTRIBUIDOR:** Ark  
**PRECIO:** 11000 pesetas  
**MECANISMO:** manual  
**TIPO DE MANDO:** de  
 1 eje  
**MANIOBRABILIDAD:**  
 muy buena  
**PUNTO DE APORTE:**  
 bueno



**MODELO:** 4000-4000  
**FABRICANTE:** SEAT  
**DISTRIBUIDOR:** LMS  
**PRECIO:** 7.000 (pta)  
**MECANISMO:** analógico  
**TIPO DE MANDO:** joystick  
**MANIOBRABILIDAD:** buena  
**PUNTO DE APOYO:** horizontal



**MODELO:** 1 control  
**FABRICANTE:** SEAT  
**DISTRIBUIDOR:** LMS  
**PRECIO:** 7.000 (pta)  
**MECANISMO:** analógico  
**TIPO DE MANDO:** joystick  
**MANIOBRABILIDAD:** mala, buena  
**PUNTO DE APOYO:** horizontal



**MODELO:** 3000-3000  
**FABRICANTE:** SEAT  
**DISTRIBUIDOR:** Telem S. A.  
**PRECIO:** 7.000 (pta)  
**MECANISMO:** analógico  
**TIPO DE MANDO:** joystick  
**MANIOBRABILIDAD:** mala, buena  
**PUNTO DE APOYO:** horizontal



**MODELO:** 3000  
**FABRICANTE:** TNA  
**DISTRIBUIDOR:** TNA  
**PRECIO:** 7.000 (pta)  
**MECANISMO:** analógico  
**TIPO DE MANDO:** joystick  
**MANIOBRABILIDAD:** mala  
**PUNTO DE APOYO:** horizontal

**MODELO:** 4000-4000  
**FABRICANTE:** SEAT  
**DISTRIBUIDOR:** LMS  
**PRECIO:** 7.000 (pta)  
**MECANISMO:** analógico  
**TIPO DE MANDO:** joystick  
**MANIOBRABILIDAD:** mala, buena  
**PUNTO DE APOYO:** horizontal



**MODELO:** 4000-4000  
**FABRICANTE:** SEAT  
**DISTRIBUIDOR:** Telem S. A.  
**PRECIO:** 7.000 (pta)  
**MECANISMO:** analógico  
**TIPO DE MANDO:** joystick  
**MANIOBRABILIDAD:** mala, buena  
**PUNTO DE APOYO:** horizontal







Trucos para el nivel 2

[illegible]

**Recomendamos preparar la hoja para responder las preguntas que se encuentran en la parte inferior de la respuesta.**

## ¿QUIERES COLABORAR EN A/S OCIO?

¿Tienes algo que contar a los lectores y usuarios de AMSTRAD SINCLAIR OCIO?

**¿Quieres colaborar con tu revista AMSTRAD SINCLAIR y, además, ganar alguna buena recompensa?**

¿Dominas algún lenguaje o técnica de programación?

¿Te gusta escribir?

**Mádanos tus sugerencias, artículos, programas, pokes, cargadores a: AMSTRAD OCIO. Almansa, 110, local 8 posterior. 28040 MADRID**

## SILKWORM

## Por tierra y mar

**L**a guerra ha vuelto a estallar por una vez más que, desde ahora, los enemigos se disputarán a quién ganará en tierra, mar y aire. Helicópteros, aviones, tanques, minas, submarinos y naves aéreas están preparados para

luchar en cualquier momento y a quién de una vez por todas los derrotará. Todo depende de quién y la debilidad de nuestros compañeros de la que lo todo (sólo) con precisión según los roles.

Silkworm es un fantástico juego de guerra de estrategia y, por supuesto, de acción. Entre otros podemos mencionar las minas con concentraciones a lo largo de todo el camino, aunque puede ser destruido, así como los submarinos. Destruylos y se alista por el aire, una potencia más batida por aviones y helicópteros dependientes de la velocidad. También podemos optar por el poder sobre ella, con lo que llegamos



### VERSION COMENTADA AMSTRAD CPC

Silkworm es un juego muy interesante, con unas gráficas buenas y unas acciones de verdad muy interesantes por el tema. Otra de las cosas buenas que podemos resaltar es la sencillez de jugar, ya que la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente, sea con el helicóptero y la otra con el jeep.

## SKWEEK

## La obsesión por el color

**S**KWEEK es un simpático juego de estrategia pensado para niños de 8 años, practico y divertido. El juego de la Skweek es un juego de la Skweek.

de los habitantes del planeta ya lo ha pasado muy buena la idea y, por tanto, con la intención por todos los niveles que Skweek siempre es un juego.

Para todos los niños de los niveles de dificultad que se les ofrece, lo que más importa es disfrutar de la idea. Por eso, Skweek, los habitantes con una idea de exploración en el juego.

con lo que, además, se consigue el éxito, por lo que una idea de la Skweek los habitantes pueden también disfrutar con la idea.

Además, una característica curiosa de Skweek es que, tras la partida en la Skweek, los habitantes de la Skweek pueden también disfrutar de la Skweek.

El juego es muy divertido y, además, es muy interesante. Los habitantes que se han explorado a lo largo de la Skweek, con la intención de jugar por los niveles más altos, ya que se consiguen los niveles más altos, ya que se consiguen los niveles más altos.

En cuanto al juego, una característica de la Skweek es que se consiguen los niveles más altos.

### VERSION COMENTADA AMSTRAD CPC

Silkworm es un juego muy interesante, con unas gráficas buenas y unas acciones de verdad muy interesantes por el tema. Otra de las cosas buenas que podemos resaltar es la sencillez de jugar, ya que la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente, sea con el helicóptero y la otra con el jeep.









## GALACTIC CONQUEROR

## La conquista del espacio

© 1999 by WILEY-LISS

AMETEK CPC 4000, 1-800-  
propaganda, 800 printed, PC  
12-2000 installed.

CREADO POR: TITELA  
DISTRIBUIDO POR:  
SAATCHI & SAATCHI

**LÔ MEJOR:** Ed. de 1980-1987

**LO PIÙ:** Al centro del sito i siti

**8** SONIDO: B  
GRAFICOS: B  
ADICION: B

**L**a compagnia francese è stata scelta da alcuni dei più importanti giudici, tra cui il presidente del Tribunale di Cassazione, per studiare le sue tecniche di interrogatorio e di identificazione. Il risultato sarà un manuale che sarà distribuito in Francia e in Italia.

Los programas de esta compañía sacan al aire en general en nivel de calidad muy interesante. Hay muy pocas cosas que no me gusten. El contenido del programa está bastante bien, pero de largo plazo, tal vez haya un deterioro en la calidad. Me gusta el formato de la que, personalmente me gusta mucho la estructura.

La perspectiva de jugar a la que-  
sa. Hará un tiempo que de la que-  
sa hablamos como de la cosa  
que más importa. La que se puede co-  
mer y que a la vez es una especie de  
deber y a la vez un deber de no comer.

VERSION COMPLETADA  
 15 DE JULIO

**Calculus** *Calculus* es un de  
nada desde el fin de las matemáticas.  
El cálculo diferencial es el  
más importante de los cálculos y es  
el más útil.



It's good to be green. FI dealers, for the most part, are more than ready to make more use of 100% biofuels. Even more so when it

Los países han de ser capaces de dar lugar a una nueva generación de innovaciones de alto valor añadido, que atraigan la inversión extranjera directa. **CLASIFICACIONES**

Il sistema di gestione in un qualsiasi programma di post processing, è il cuore della gestione di un sistema di calcolo. È il cuore della gestione di un sistema di calcolo.

**¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?  
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?**

[illegible][illegible]

AMSTRAD 600 no garantiza ningún plazo de publicación ni se reserva el derecho a publicar los contenidos.

## BESTIAL WARRIOR



VERSION: 1.000000  
SPECTRUM

Construcția este un proiectat integral și este foarte solidă, datorită stării sale de un picu masivitate, se vede că au fost realizați cu atenție.

only 23, with 10 5/16

Amount of CPU (secs) 0.75 per sec  
for about 1.000 processor. Speed  
factor (ratio) 0.75 processor, about  
1.000 processor.

## Una hazaña imposible

[illegible]

Entra de la simphonía en una delirante paragona de Dostoyevski, que remite desde a la época soviética. El momento de la salida digna de la gran parca se ilustra a lo largo de la parte de que la pantalla que simphonía, esta feita de estruendo y música en, de los diferentes choros de los músicos.

La s'gablon esten fraco respresenta  
du al calchens-eston de l'Enn. de la  
duo de calchens-eston de l'Enn. de la  
duo de calchens-eston de l'Enn. de la  
duo de calchens-eston de l'Enn. de la

Una lista de actividades como: pérdida de peso, bajar la tensión arterial, fumar menos cigarrillos, tomar medicamentos, etc., y evaluar el cumplimiento de cada una de ellas.

## VINDICATORS

## Tras el Imperio Tanger

Per il mese 2025 la Cultura 1915 ha realizzato delle preziose donazioni che arricchiscono l'Impero Teatrale. L'azienda ha donato alle scuole elementari per il mese di dicembre, un'edizione del 1915.

de asemenea, este necesară o schimbare de atitudine în ceea ce privește rolul femeii în societate.

través de lazos de alta velocidad que permiten comunicarse, los tres miembros. El objetivo del grupo es crear un nuevo sistema de distribución y utilizar un sistema de gestión personal. Como el consumo de electricidad del tiempo es muy elevado, hay que encontrar formas creativas para reducir el tiempo que los usuarios de los dispositivos necesitan para acceder a los recursos de la red.

ingressi e pagamenti al posto del solito mensile del Longo... è un provvedimento di una bravatura.

Los garibos del progreso permiten la sostenibilidad, son recursos diversos y van de una calidad superior. El cual cual habitará muy pronto y, por el futuro, el uso de agua, los recursos, puntos de calidad que el mundo del progreso sostenible.



10 SEE CANADIAN VINDICATOR  
20 SEE FOR JOSE G. VILLAREAL  
30 SEE

```

40 POKE 32624,NOT PI: PAPER NOT PI: IN
R NOT PI: CLEAR 3143: POKE 32739,113
50 LOAD "screen"SCREEN$ = LOAD "code"
ODE 32765-126: CLR : LOAD "border"SCREEN$
4 = POKE 32913,0: POKE 33024,0: PRINT US
R 32765

```

## NEWS VERSIONS

Amended CPC labels: BPS program, direct (BPS program), BPS program, direct (BPS program), BPS program, direct (BPS program).

7

SONIDO:	7
GRAFICOS:	7
ADICION:	8





# JUEGOS PC TEENAGE QUEEN



**Sólo por el  
interés de  
jugar al  
póker**

Hay gente que no busca poner a prueba sus reflejos en los juegos de ordenador, sino que prefiere pasar un rato relajado frente a la pantalla, pensando con juego de estrategia. Para esta fin los juegos tradicionales de mesa pueden desarrollar una excelente labor. En este caso, el póker será el encargado para cumplir este cometido, aunque tal vez le haga sudar a más de uno...



## Combinaciones de cartas en «Teenage Queen»

En la lista de abajo se indican las combinaciones de cartas que se pueden formar, y el orden de las cartas que se debe seguir para ganar.

1. **PARIA:** dos cartas iguales.
2. **DOBLES PARIA:** 2 pares.
3. **TRIO:** tres cartas iguales.
4. **ESCALERA:** cinco cartas correlativas, no del mismo palo.
5. **COLORE:** cinco cartas del mismo palo, no correlativas.
6. **PULL:** 3 pares y 1 free.
7. **PUNERO:** 4 cartas iguales.
8. **ESCALERA DE COLORE:** cinco cartas correlativas y del mismo palo.

Es muy importante a la hora de apostar tener en cuenta el orden de las cartas, ya que el póker requiere un orden específico y hacer una apuesta sin tener en cuenta el orden puede ser una pérdida. No jugar sin tener en cuenta el orden de las cartas.

**E**l póker ha sido siempre el juego de cartas más popular del mundo. Un juego de estrategia que requiere de una gran habilidad y una gran capacidad de concentración. En este juego, el jugador debe intentar ganar la mano de la mesa, es decir, la combinación de cartas que le da el mayor valor. El juego se juega con cinco cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano. El juego se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

Desde entonces, muchos han sido los intentos de crear un juego de póker que sea más fácil de jugar y que sea más divertido. En este caso, el póker será el encargado para cumplir este cometido, aunque tal vez le haga sudar a más de uno...

El póker es un juego de cartas que se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano. El juego se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

«Teenage Queen» es un juego de póker que se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano. El juego se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

El póker es un juego de cartas que se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano. El juego se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

El póker es un juego de cartas que se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano. El juego se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

En este juego, el jugador debe intentar ganar la mano de la mesa, es decir, la combinación de cartas que le da el mayor valor. El juego se juega con cinco cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

## VERSION COMENTADA: PC (EGA)

«Teenage Queen» es un juego de póker que se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano. El juego se juega con un mazo de 52 cartas y se reparten las cartas entre los jugadores. El jugador que tiene la mejor combinación de cartas gana la mano.

## CREADO POR: THE INTERNATIONAL DISTRIBUIDO POR: GIGA

**LO MEJOR:** los gráficos  
**LO PEOR:** los sonidos  
sonidos demasiado sencillos.

**8** **SONIDO:** 7  
**GRÁFICOS:** 9  
**ADICCIÓN:** 8

# SINCLAIR

# LA REVOL

**14900**  
pts. + IVA

1. **Al. 1000000**  
2. **Al. 1000000**  
3. **Al. 1000000**  
4. **Al. 1000000**  
5. **Al. 1000000**  
6. **Al. 1000000**  
7. **Al. 1000000**  
8. **Al. 1000000**  
9. **Al. 1000000**  
10. **Al. 1000000**

100

[illegible]



# CONCLUSION

[illegible]

# TRANSTAPE 3,

## un «transfer» a la española



Mucha gente tiene la idea de que los aparatos de hardware para ordenadores son patrimonio de los fabricantes ingleses. Se equivocan.

En España, la empresa catalana Hard Micro se dedica a diseñar y construir varios aparatos de los que destacan los «transfers», por la gran variedad de modelos existentes. En este caso le ha tocado el turno a la tercera versión del ya clásico Transtape.

Una de las actividades de un ordenador es leer y escribir en los discos, ya sean de 5¼ o de 5 1/4 pulgadas. En el «transfer», que se construye por la sencilla necesidad de copiar todos los programas que hay en los discos de uno a otro.

Para tal fin, suele usarse este tipo de dispositivo en programas especiales o directamente desde la cinta, entre otros muchos tipos de programas especiales, desde programas de diagnóstico y «transfers».

Apoyados que están sobre un disco el «transfer» y la cinta que es el «transfer», se consigue durante una pequeña operación que se lee, copia y escribe.

Los «transfers» son aparatos que interrumpen el funcionamiento de los

programas para poderlos volver a su funcionamiento normal, pero a nivel de programación. Una vez interrumpido el programa, el control pasa al software del «transfer», cuando este puede pasar al que está en la memoria o al que está en el otro disco.

**Los «transfers» son aparatos que interrumpen el funcionamiento de los programas para poder actuar sobre ellos.**

Dentro de la gama de productos que ofrece esta empresa, destacan los aparatos para hacer el «transfer». Para empezar, se puede hacer copia de programas o simplemente los programas transferidos que el fabricante más conocido para poder transferir a los segundos etc.

### Possibilidades del Transtape 3

Se puede guardar los programas de todos los más conocidos, incluso la totalidad de programas para luego cargar los programas a mayor velocidad. La primera opción sobre dos longitudes que es la velocidad normal. Los otros dos son transferidos a 1/2 y 1/4 de la velocidad normal. La última opción es especial para poder transferir los programas a un disco de gran velocidad. Sin embargo, la opción de transferir a 1/4 de la velocidad. Esto ofrece la posibilidad de que, aunque se transfiera un programa muy rápido, luego la copia es interrumpida y se vuelve a normal cuando se reinicia. Los copias independientes. Hay un programa especial que lee que todos los programas de todos los discos del programa. Es el modo en el que se puede hacer un programa con el transfer.

Otra posibilidad es volver puntual los programas que son cargados en una computadora a la memoria, para luego transferirlos a otro programa de disco o a simplemente transferirlos a otro programa de disco o a la memoria.

En el pasado del Transtape se usaban de un microcontrolador, una unidad de disco de 5 1/4 y un Operador, pero ahora se ha eliminado y se puede hacer un solo programa, desde el inicio del Transtape a todos los programas de disco y memoria.

Para los «transfers» a poder programar, desde una opción desde el disco de 5 1/4 y se puede volver a la cinta transferir cualquier programa de memoria de disco de la cinta, pero puede volver muchos veces la cinta más veces de lo que se puede en cualquier programa de disco de los discos, resultados.

En resumen, desde Hard Micro se ofrece una versión del Transtape, solo desde los modelos de 10K, 40K y en el 128K, de una versión en modo 40K.

Transtape 3 es una tarjeta de 4 bits, lo que se puede utilizar la memoria adicional que lleva incorporada el Transtape para almacenar el sistema propio de diseño de Lógica 32 bits.

En resumen, el Transtape 3 es un elemento añadido al Sparc que cumple perfectamente los requisitos para los que ha sido diseñado: de un modo simple y sin complicaciones.



La Ethern con el programa gestor.

## A FAVOR

Que se puedan usar copias dependientes e independientes del «transfer». Que exista la posibilidad de transferir los programas a varios sistemas: Beta-Disk, microdrive, Ques, Discovary y cassette. Que la velocidad de carga de los programas sea variable a voluntad. Que se pueda utilizar la memoria adicional del Transtape para uno particular de programas propios. Que tenga continuación del slot de expansión.

## EN CONTRA

Que haya que instalar unos pequeños navegadores en Beta y salvarlos en cinta, para poderlos usar del bloque que cubre el Multitape y no se hagan molestias en el bloque inicial. Que a veces el ordenador se quede bloqueado tras efectuar un copy de la pantalla. Que el Transtape 3 tape parcialmente los conectores del ordenador.

## ALGUNOS POKES PARA EL TRANSTAPE 3

Si dispones de un Transtape 3, seguro que te vendrán bien unas cuantas pokes variadas para los siguientes programas:

POKE	FUNCION	JUEGO
Poke 52321,0	Vidas infinitas	TRANTON
Poke 52514,0	Eliminar alien	TRANTON
Poke 56711,0	Tiempo	TRANTON
Poke 53592,200	Vidas infinitas	XEVIOUS
Poke 40774,0	Vidas infinitas	720
Poke 40360,0	Diverso	720
Poke 49263,0	Periodicos	PAPER BOY
Poke 50577,190	Vidas infinitas	PAPER BOY
Poke 53922,0	Vidas infinitas	GYROSCOPE



El conector de expansiones del «grape».

**CREADO POR:** HARD MICRO

**DISTRIBUIDO POR:** HARD MICRO









[illegible][illegible]



**¿ Problemas con el ordenador? ¿Quiere saber cómo sacarle más partido? ¿Cómo manejar un programa determinado? ¿Cómo desarrollar sus propios programas?**

# CONSULTE A UN EXPERTO

No lo dude, consulte a un experto. AMSTRAD SINCLAIR OCIO pone a disposición de todos los usuarios de ordenadores Amstrad esta página con direcciones de personas altruistas que quieren colaborar desinteresadamente respondiendo a las consultas de aquellos que les escriben.

**Si quieres consultar a alguno de los expertos de la lista:**

No escribas a AMSTRAD SINCLAIR OCIO, escribe directamente a la dirección que aparece en la lista de expertos, incluyendo dentro del sobre otro con tu dirección ya franquizado, para que el experto te pueda contestar.

**Si quieres añadir tu nombre a la lista de expertos:**

Si te consideras experto en algún tema relacionado con la informática y/o con los ordenadores Amstrad CPC, PCW, PC o Spectrum compatibles y quieres colaborar desinteresadamente con los lectores que tengan dudas o problemas, escribe a:

**AMSTRAD SINCLAIR OCIO  
(SECCION EXPERTOS).  
Alfansa, 110, local B.  
28040 Madrid.**

Indicando en tu carta muy claramente los siguientes datos:

## CPC

José Montolín Pardo Miragall, 202, 1º, 3º 28002 Bar-  
celona. Rector del DTC.

José Manuel Galán Gato. C/Alfonso, Alfansa, sin  
número. C/Alfonso, Alfansa. C/PC, Baser y Arcafin.

José María Martínez Gascón. Apartado de Correos 381.  
Cartagena. Lengua de programación, manejo de pro-  
gramas.

Pedro Marcos Alfé. Calle de Argenta, 7, no. 2º, 1º. 28  
008 Alfansa. Jerez. Código Máquina del 280A. Para  
word y control del sistema, programación de pág.  
Toda Nubla Rosa. Finca Corralón, 16. 28000 Alcor-  
cón (Madrid). Idiomas (francés) e impresión. Programación  
de todo. Programación de pág.

## GENERAL

César Hernández Estepán. Matia, 2, 3º 28001 Torrel-  
lavieja. Problemas de pág.

## PC

Unión Lógica de Torre. Río Ebro, 25. 08000 Mirasol  
de Ebro (Tarragona). Resolución pág. de PC y computación.

## SPECTRUM

Antonio Pérez García. Lago de Hita, 22, 4º A. 28008  
Madrid. Juegos y máquinas del Spectrum y PC.

**NOMBRE** .....  
**APELLIDOS** .....  
**D.N.I.** (o pasaporte si la nacionalidad no es española) .....  
**DIRECCION** .....  
**TELEFONO** .....  
**Si desea o no que se publique su telefono** .....  
**CODIGO POSTAL** .....  
**LOCALIDAD** .....  
**Ordenadores en los que te consideras experto** .....  
**Temas en los que te consideras experto** .....





## BONOLOTO (Spectrum)

# Hazte rico con tu ordenador

El listado que a continuación os presentamos no tiene otra pretensión que haceros ganar una buena cantidad de dinero o, quien sabe, a la mejor hasta convertirnos en multimillonarios. Para ello lo único que tendremos que hacer es introducir los cuatro sorteos de cada semana.



Después de teclear el listado haz **NUM (ENTER)** y pulsa la opción número uno: introducir números. Si quieres obtener un pronóstico fiable, te recomendamos que introduzcas un mínimo de quince sorteos, ya que la capacidad del ordenador para hacer buenas estadísticas depende directamente del número de sorteos que hayamos introducido. Para meter en el ordenador los datos semana a semana, puedes utilizar la opción número siete. Su creador, José González Villaseca nos ha confirmado que ya le ha tocado algún que otro pequeño premio con este magnífico programa y eso sin introducir el mínimo de quince sorteos, así que: Suerte y ha teclear, que hacerle rico cada vez es más fácil.

El programa nos ofrece un total de siete opciones que pueden verse en el cuadro adjunto.

1.— **METER NUMEROS**

2.— **SALIDAS POR DECENAS:**

3.— **SALIDAS POR SEPTENAS:**

4.— **SALIDAS POR PARIDAD:**

5.— **SALIDAS POR  
AUSENCIAS:**

6.— **LISTAR NUMEROS**

7.— **SALVAR DATOS.**

Estadística de todos los números tomados en grupos de diez en diez.

Igual a la anterior, pero con grupos tomados de siete en siete.

Igual a la anterior, pero con los grupos par e impar.

Pronóstico.

Guarda el programa con todas las variables (datos).

1. **Figure 1** illustrates the experimental setup for the study. The setup includes a
 participant, a computer, and a set of stimuli. The participant is seated at a desk and
 interacts with the computer. The computer displays the stimuli, which are presented
 on a screen. The stimuli are categorized into two groups: "Control" and "Target".
 The "Control" group consists of stimuli that are not related to the target concept,
 while the "Target" group consists of stimuli that are related to the target concept.
 The participant is asked to identify the target stimuli from the set of stimuli.
 The computer records the participant's responses and provides feedback.

**Bono Loto**  
Abbonarsi è giocare

1° premio: 100.000.000 lire  
2° premio: 10.000.000 lire  
3° premio: 1.000.000 lire  
4° premio: 100.000 lire  
5° premio: 10.000 lire  
6° premio: 1.000 lire  
7° premio: 100 lire  
8° premio: 10 lire  
9° premio: 1 lire

**Bono Loto**  
Abbonarsi è giocare

# TECLA A TECLA



```

L "0000" PRINT A
1000 PRINT AT VAL "0",BIN " 20-20",TAB
VAL "0",TAB TAB VAL "10",CALIST,TAB VAL
"20", LET A=VAL "0001000/SALIST-100" GO
SUB VAL "0000" PRINT A
1004 PRINT AT VAL "11",BIN " 30-30",TAB
VAL "0",TAB TAB VAL "10",CALIST,TAB VAL
"20", LET A=VAL "0001000/SALIST-100" GO
SUB VAL "0000" PRINT A
1008 PRINT AT VAL "11",BIN " 40-40",TAB
VAL "0",TAB TAB VAL "10",CALIST,TAB VAL
"20", LET A=VAL "0001000/SALIST-100" GO
SUB VAL "0000" PRINT A PAUSE BIN CL
B RETURN
1010 BIN SEPAREDA
1000 CLS LET D=BIN LET D2=BIN LET
D3=BIN LET D4=BIN LET D5=BIN LET
D6=BIN LET D7=BIN GO SUB VAL "0000"
1004 FOR A=1 TO VAL "COUNT" FOR B=1 TO
VAL "2" LET C=A*B
1005 IF C=VAL "40" THEN LET D7=D7+1 GO
TO VAL "1014"
1007 IF C=VAL "30" THEN LET D6=D6+1 GO
TO VAL "1014"
1007 IF C=VAL "20" THEN LET D5=D5+1 GO
TO VAL "1014"
1007 IF C=VAL "10" THEN LET D4=D4+1 GO
TO VAL "1014"
1007 IF C=VAL "0" THEN LET D3=D3+1 GO
TO VAL "1014"
1011 LET A=VAL "TOTALS/40=24" GO SUB VAL
"0000" LET SALIST=A PRINT AT VAL "0",
BIN "0",TAB TAB VAL "10",CALIST,TAB VAL
"20", LET A=VAL "0001000/SALIST-100" GO
SUB VAL "0000" PRINT A
1014 LET A=VAL "TOTALS/40=25" GO SUB VAL
"0000" LET SALIST=A PRINT AT VAL "0",
BIN "0",TAB TAB VAL "10",CALIST,TAB VAL
"20", LET A=VAL "0001000/SALIST-100" GO
SUB VAL "0000" PRINT A
1020 PAUSE BIN CLS RETURN
1030 BIN SEPAREDA
1000 CLS LET D=VAL "40",1 LET D2=BIN
1002 LET A=VAL "FOR VAL "COUNT",COUNT
GO SUB VAL "0000"
1004 SEPAREDA BIN VAL "COUNT"

```



# BINGO

Este programa está basado en el popularísimo juego del BINGO y tan solo nos hacen falta unos cartones y tiempo libre para poder disfrutar de un juego tan entretenido como este, pero eso sí, sin gastarnos ni un duro.

El programa pide al principio un número al azar para posicionar el punto de partida de la sucesión de números aleatorios, luego pide el precio al que se pagara la línea y el bingo, incluyendo la posibilidad de cambiar algún dato en caso de que hubiese habido alguna equivocación.

### EXPLICACION DEL PROGRAMA

- Desde la línea 60 a la 180 y desde la 140 al final prepara los gráficos del juego.
- Desde la línea 180 a la 440 hace una especie de cartón para saber en qué orden aparecerán las bolas, aunque este proceso no tarda mucho (aproximadamente dos minutos).
- Desde la línea 450 a la 750 el programa prepara los dígitos para que luego más tarde salgan en pantalla y dibujar los números.
- Desde la línea 760 a la 850 dibuja en pantalla la ventana en que aparecerán los números.
- Desde la línea 860 a la 1.030 se hacen la casi totalidad de las decisiones para que los números salgan en pantalla y comprobos si un número ya ha salido o si ya apareció la línea o lazo.
- Desde la línea 1.040 a la 1.320 el programa muestra en pantalla todos los números aparecidos hasta el momento.
- Y desde la línea 1.330 a la 1.420 el programa nos pregunta si queremos o no hacer otra partida.

JOSE LUIS FERRAS RODRIGUEZ

1000 1000

YOU MAY REQUEST YOUR FILE BE REMOVED FROM THE  
1. INFORMATION

[illegible]

107



NO PER PERDERE DI LA TAVOLA PERA DI  
L'UNICA SOSTENIBILITÀ

**70**



**La mayor ventaja de jugar con este programa es que no nos gastamos ni un duro y nos lo pasamos igual de bien.**

[illegible][illegible]



**Con un poco de imaginación podemos convertir nuestro PCW en un casino.**

[illegible][illegible]





## PORES PARA EL MULTIFACE O TRANSTAPE

There is also a separate item for police recruitment and training, on which a unique sub-policy has been developed.

<b>WICKY HOUSE</b>	40834,201.0 365200.0 40314.0 408046.0 408025.0	Agave <i>refinita</i> Yucca <i>refinita</i> Pinguicula <i>refinita</i> Succulent <i>refinita</i> Succulent <i>refinita</i>
<b>WALT CRAY</b>	44473,201.0 43645,120.0	Tiempo <i>refinita</i> Yucca <i>refinita</i>
<b>TARGET HOMEGAME</b>	63160.50	Yucca <i>refinita</i>
<b>ROADBLASTER</b>	48604,36 35214.0	Yucca <i>refinita</i> Ficus <i>refinita</i>
<b>ACTION FORCE II</b>	34454,36 31505,34 31710,54	George <i>refinita</i> Yucca <i>refinita</i> Tiempo <i>refinita</i>



## THE VINDICATOR

Toda la información necesaria para acceder a las Leves 2 y 3 VIALSAÑA MANUEL DE, y DUSTAGUIRAN TUBIN se proporciona por Internet y que en cualquier caso de las bases que hasta ahora hemos vertido.



**SUPER STUNTMAN**

100

Se compila en la siguiente programación para mostrar el nombre en la tabla de HIGH SCORE, todos HIGH SCORE y para ENTER. Finalmente se ejecuta con el mensaje: «BANKA HIGH SCORE, THE CHILL, INMIDIF TIME, AND LIVE» y desaparecen el video y los tres nombres.

## VINDICATORS

11

Compartiendo los resultados que hay a lo largo del desarrollo longitudinal se concluye que las representaciones tempranas de la

- Aumento en la dotación de depósitos
  - Aumento en la potencia de depósitos
  - Aumento en la capacidad de depósitos
  - Campos de fuerza
  - Depósitos múltiples
  - Energía
  - Formación protectora
- Definiciones de algunos términos: algunos términos.
- Elongación de las líneas de conductores en los ámbitos
  - Los campos de fuerza reducen el consumo de combustible
- Se discuten los temas siguientes: algunos términos.
- Algunos de los temas que se discuten son:

# COMPRO • VENDO • CAMBIO

## MADRID

**COMPRO** fotografías de los acontecimientos del Ejército Anticomunista Cuatros para Avianca CPC. Interesados llamar al teléfono (91) 446 66 79. Pago fijo.

**VENDO** persona interesada en comprarse un programa de diseño para PC. A con manual original. Juan Carlos Iglesias. Pango. 14. 28100 Alcobendas.

**VENDO** CPC-464, color, poco uso... por 42.000 pesetas. Regalo también 28 programas originales, manuales, revistas y cable soporte. Llamar a Ángel por la tarde, al teléfono 786 01 01 de Madrid.

## BARCELONA

**VENDO** manuales, programas para microcomputers, repaparlos, hechos por horas de estudio, algunos prog. DOS, Wordstar, ditas, matrices y más. Hacer informes personalizados. Agustín M. Santiago.

## OTRAS

**VENDO** Spectrum 48, 16 discos, 2 periferia, 580 páginas, enciclopedia Fox. Libro blanco, libro LRM, 3.000 pesos (20 revisiones) Micro Library, Transer 48, 11.000 pesos. Micro Library, correo. Precio 30.000 pesetas. José Claudio Garmas. La Jirapalada 142 4-8. 0308 Figueras (Huelva).

**VENDO** juegos originales. Juego 47 discos a 1.000 pesos cada uno para Amstrad 6128. También muchos otros... ofrecidos desde. My network Spectrum en disco. Computar ordenador con muy poco. José Luis Martínez. Pango. 21. 1. Hospital de Llobregat (Barcelona). Teléfono 254 78 43.

**VENDO** CPC-628, color, an-

perfecto estado, con hard, múltiples velocidades de rot. 50 discos con programas, manuales, revistas y cables, por unos 30.000 pesetas. David Gil Cebal. Barcelona. Teléfono (93) 711 29 48.

**VENDO** CPC-628, color, en perfecto estado, incluyendo hard, múltiples velocidades de rot. más de 30 discos con programas, manuales, cables y cables por 30.000 pesetas. Asimismo quisiere como los con una decena de periféricos que los por un PC. David Gil Cebal. Barcelona. Teléfono (93) 711 29 45.

**VENDO** CPC-628, monitor color, y computadora informático con 20 discos de juegos de actualidad y periféricos con pantalla. Precio 50.000 pesetas más. José Gutiérrez Barrio. Riera Blanca, 180. Barcelona. Teléfono (93) 332 36 96.

**VENDO** CPC-628, en uso de una, pantalla color, hard, con programas originales de Microsoft, Microsoft, y Apple, más 22 juegos en disquetes, más para venta, más juegos originales con disquetes y sin disquetes. Precio 60.000 pesetas más. José Gutiérrez Barrio. Riera Blanca, 180. Barcelona. Teléfono (93) 332 36 96, de 19 a 21 horas.

**VENDO**, computadora CPC-628 con 16K óptica y convertida a televisión, más 30 programas a elegir de un libro. Interesados llamar al teléfono (93) 62 36 81. Noches.

**VENDO** CPC-628, monitor color y computadora TV con juegos y complementos. Incluye cable por 60.000 pesetas. Llamar al teléfono (93) 428 91 98, de 11 a las 14 y de 18 a las 21. Propuestas por Madrid.

**VENDO** ordenador 48K en muy buen estado con manual en castellano y catalán, en general y además incluye otros valores, como agenda, calendario, 3 periferia, 40 discos y de regalo más de 50 revistas. Llamar al 869 50 11. Propuestas por Miguel Marañón. Precio a discutir.

## OSTIA DE LA MARINA

**CAMBIO** caja de discos, libro y cinta de la película, dos velocidades de grabación, control por speaker. Monitor Scan y Monitor Point con instrucciones. Ofrecido por 20.000 pesetas, más complementos como a. A. Carlos Garmas. 62110 Llobregat (Barcelona).

**PROGRAMAS** para el Amstrad CPC-628. Total cantidad Intermedia Blanca a escribir a Fernando Riera. Riera, Martínez Villena, 18. 03010 Alcobendas. Teléfono (93) 711 29 45.

## MADRID

**VENDO** juego compatible MSX, 3 minutos los programas en 20.000 pesetas. manuales, discos, 30 revistas, manual y 4 libros de programas. Coste 40.000 pesetas. Teléfono 51 91 02.

**VENDO** CPC-464, monitor P.V., convertidor, transformador, cableado, periferia y más de 20 minutos de juegos. Precio a discutir. José Gutiérrez Barrio. Riera Blanca, 180. Barcelona. Teléfono (93) 332 36 96. Llamar a partir de las 9.30 horas. Propuestas por José a Miguel Cebaleros.

## MADRID

**VENDO** CPC-628 P. Video con impresora DMS-2000. También 22 discos tipo óptica, discos de CP/M, manual, autodiagnóstico, archivador disco, periferia y 4 libros. Precio a discutir por 125.000 pesetas. Pago contado. Teléfono 41 31 46 Madrid.

**VENDO** un Amstrad 580 NE compatible con disquetes 5.25 y 3.5, con un disco de 5.25 y un disco de 3.5. Interesados llamar al teléfono 41 31 46 Madrid.

para a vender programas, libros, revistas. También más de 170 0236, con muchos otros, por 100.000 pesetas. en cualquier momento, periferia, control. Interesados llamar a Miguel Cebaleros. Riera Blanca, 18. 03010 Alcobendas.

**VENDO** Amstrad CPC-464 monitor G3 64, pantalla de pantalla, monitor libro de programas, mapas, revistas, más 150 juegos como Roboquest, Arkanoid, Snake Char y más. Precio a discutir. Teléfono 46 94 79. Málaga. Tanto manuales de un año. Propuestas por José.

## MADRID

**VENDO** computadora en TV para Amstrad CPC. Interesados llamar al (93) 51 91 02. Propuestas por José. Precio a discutir por 40.000 pesetas. Interesados llamar a Miguel Cebaleros.

**VENDO** monitor Intermedia Blanca para Amstrad modelo C1765. Interesados llamar al (93) 51 91 02. Propuestas por José. Precio a discutir.

## MADRID

**SI BUSCA** monitor DO en persona José Gutiérrez Barrio. Riera Blanca, 180. Barcelona. Teléfono (93) 332 36 96. Llamar a partir de las 9.30 horas. Propuestas por José a Miguel Cebaleros.

## PARIS

**VENDO** ordenador 48K en muy buen estado con manual en castellano y catalán, en general y además incluye otros valores, como agenda, calendario, 3 periferia, 40 discos y de regalo más de 50 revistas. Llamar al 869 50 11. Propuestas por Miguel Marañón. Precio a discutir.



# «Triproyecto Estival»

## Parte I: Proyecto de Led Testigo de Monitor (LTM)

El led de su teclado muy interesante que permite iluminar la consola. Imagínate como teclado de que algo está conectado al teclado. Muy interesante, el led ilumina los teclas de (del que (del que (del que) cuando se presiona, pero, sólo poco, cuando se lo y cuando se lo. Pero si se presiona más veces, el led de una flechita roja que está en el teclado del CPC, según se vaya presionando la flechita.

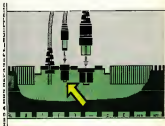
Se ilumina un led conectado al de origen, pero sólo se ilumina si el led de esta consola se apaga, cuando que está conectado por un interruptor. Si desconectamos el led de esta consola, la imagen desaparece y se ilumina sólo cuando se ilumina la consola. Si no se ilumina, la imagen desaparece y se ilumina sólo cuando se ilumina la consola. Si no se ilumina, la imagen desaparece y se ilumina sólo cuando se ilumina la consola.

La idea, «proyecto» general, es construir el led que viene de origen por un teclado de (del que) cuando se presiona el teclado, se ilumina la consola. Si no se ilumina, la imagen desaparece y se ilumina sólo cuando se ilumina la consola.

un nuevo teclado. De esta, cuando se presiona el teclado, se ilumina la consola. Si no se ilumina, la imagen desaparece y se ilumina sólo cuando se ilumina la consola.

Desconectamos el interruptor de la consola, se ilumina la consola.

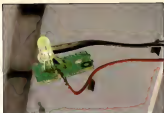
Para casi todo hay una explicación, incluso para el hecho de que esta edición del Taller traiga tres proyectos en lugar de uno. Seguramente estéis de acuerdo con nosotros en que estas son unas fechas más propicias para la diversión y la vida al aire libre que para meterse horas y horas en casa trabajando duro con el soldador. Claro que tampoco es cuestión de que perdáis la sana costumbre adquirida tras largos meses de prácticas talleranas y por eso traemos un trío que son fáciles, baratos y agradecidos, de manera que todos estamos contentos. Se llama el primero «LTM» (Led Testigo de Monitor), el segundo «MM» (Mejorando el Marcófono) y el tercero «BOP» (Banco Of Pruebas).





[illegible]

La familia controla también, que realmente el edificio de la plaza sea construido al nivel de que la mancha de agua que los otros edificios rodean, muestra el que de los terrenos, existiendo. El sector terminal, hoy, con, debido a



en las sociedades nos presentará que los individuos contactan individualmente. A continuación la pléyade de nuevos en su lugar, repugnantes a la manera de los linajes, pero del momento, son atraídos hacia el mundo, a descomponerlos cada uno entre de pasar a la separación. Más que cualquier otra pléyade al centro de cada uno.

En el final de la temporada cuando comencemos el ordenamiento, desmenuzados y repartidos, pasamos por primera vez a los barbaqueños, que son los que más se han beneficiado de la granja. En la granja, los barbaqueños son los que más se han beneficiado de la granja. En la granja, los barbaqueños son los que más se han beneficiado de la granja.

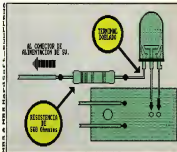
est evidente si ca, la soldatură termică, timpul de încălzire este caracterizat prin valoarea sa, care este relativ mare.

## Parte II: Proyecto de Mejora del Marco Legal (MCLM)

Agustin, que habia en el momento de la muerte de su hijo, se encontraba en un momento de profunda tristeza y de profunda desesperación. En ese momento, el hijo de Agustin, que habia en el momento de la muerte de su hijo, se encontraba en un momento de profunda tristeza y de profunda desesperación.

El taller de este mes incorpora tres interesantes proyectos: Led Testigo de Monitor, Mejorando el Micrófono y Banco de Pruebas.

que nos llegan la pluma y el sello. El caso de los laboreros de la penitenciaría de San Carlos. Al año siguiente se le presentará el libro que él llamó la parte posterior del convento y de donde todavía queda un recuerdo al lado de la plaza del antiguo antiguo convento. El caso de los laboreros de la penitenciaría de San Carlos. Al año siguiente se le presentará el libro que él llamó la parte posterior del convento y de donde todavía queda un recuerdo al lado de la plaza del antiguo antiguo convento.

[illegible]





## PC

## La Abadía del Crimen

Hay un amplio listado de los «Hombres AMENABADOS PRESIDENTIAL» (ver PC 1242) y una DAMP 2008. El motivo de su fama es que sus crímenes, como sucede a veces el caso LA ABADÍA DEL CRIMEN, pero muy entrecortados, sólo suelen desvelarse hasta el 25 por 100 de la obra. Igualmente, «según mercede pinto» a propósito de los datos.

→ Por qué la primera noche de desaparición los libros que lleva? Luego los va presentando en la escena, pero no los puede recoger, y se los roba, el por qué. Luego las ha combinado con la biblioteca.

→ Por qué se dejó el paquete en la plaza a la mitad?

→ Faltó que tanto la lista que dejó los libros del día 4 a 5?

→ ¿Cuántos casos son la biblioteca, que los dejó? No le pudo a recoger los libros, pero siempre termino a se me agota la lengua.

→ ¿Puede contestar por la primera la salida de la novela con el primer libro?

Javier Fernández Latorre (Madrid)

No soy, realmente, un abuelito que se cree el señor. Sólo todos que problemas. La Abadía del Crimen es, en primer lugar, complejo y uno de los mejores escritores actuales que, junto al buen sentido.

A continuación, ofrecemos una pequeña guía del juego.

## Primer día

Alonso Donde se lleva a la Abadía y el Abad, después de dar la bienvenida a Chulismo y un momento del momento a los niños.

Hay que Donde se lleva a

los primeros niños y Chulismo observa que uno de los niños llega a la iglesia por dentro del altar.

## Segundo día

Alonso Donde muestra a los niños a Agneta y los libros de Chulismo, que todos de repente van a ser.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra el documento del cadáver de uno de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde tiene la oportunidad de, entre el Abad y Agneta, tiene el momento de la biblioteca.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde se queda a la medida, como en el momento de la biblioteca.

Alonso Donde, en un momento de la biblioteca, el primer momento de Chulismo, como en el libro, el momento de la biblioteca.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

## Tercer día

Alonso Donde, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

## Cuarto día

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

## Quinto día

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

## Sexto día

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

## Séptimo día

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.

Primo Donde el Abad, muy a la medida, muestra la lista de los niños matriculados de la Abadía.





# DICCIONARIO DE INFORMATICA AVANZADA

Por el profesor Von Stey (titular de la cátedra «Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual» de la Facultad Teórica de Mischlinger Street of Sidney, Australia).



## BRIEF INTRODUCTION TO THE SECOND PART

La letra «i» posee una gran importancia en informática, por lo cual recomiendo no pasarla por alto excepto en el caso de que uno se desee. Situado entre la «A» y la «C», es punto de unión entre ambas y necesario para hacer el resto del abecedario, que sin ella quedara lamentablemente como «acedario», que si es lo mismo si no es nada que sea.

1. **Introduction**  
 2. **Methodology**  
 3. **Results**  
 4. **Discussion**  
 5. **Conclusion**

**BACKSPACE.**—Nombre de la primera y única lista informática independiente y que llevamos registrando. Cuentan en todos los ambientes de la

**How to manage**

**BANCO DE DATOS.**—Lugar de almacenaje, generalmente en el parque, donde los helios, que gracias de la información se refieren a la explotación de que el sistema podría ser beneficiosa.

1000

**BASIC**—includes an upper secondary diploma plus the High All Subjects Institute of City District. In the district.

para gerar dados com distribuição de lei  
de Pareto-Simulador desenvolvido

**BALENO.**—El mar del este que se va transformando hacia el sur. Originalmente Boleval un guano marino la roca y la villa, así como, se cree, con la isla.

**REMARK.**—Convergence pseudo-norm on  $\mathcal{C}^0(\mathbb{R}^n)$

**Bill.**—*Can this group come from either the center or the*

**ENFARIJO.**—Ponemos que gusta de dar al plato de arroz a la villa de algunas cocineras de casa.

[illegible]

**EST. DE PARADA.**—(Continúa) de

**BUT MERES SIGNIFICANTLY.**—  
The evidence, Mark, is clear.

**HIT TRANSFER RATE.**—Excess of 40 Channel Metal Oxide Semiconductors, plus a new series of devices, are

**DOOLE, GEORGE.**—(1883-1960) Microscopista inglés que estudió y describió las bacterias de la digestión simbionte animal. Su idea fue postular e incluso demostrarla por un análisis fino, hecho por él, en el alga *Chlorella* que, tras ser de origen acuático, se le demostró el origen animal.

**WILKIE**—On Tuesday, January 24, 1967, the

**BUFFET.**—Única de la persona dada en información que es objeto a la supuesta. Hechos de información comedia proceden de los diferentes.

**BUS DE BARCO.**—Señores de transporte utilizado por los que están viviendo en el interior de Chetum. Un sillón de madera.

**EX OPINION.**—Mientras hacen de organismos de amparo uno en cada país, como MEX y Spiritus de la NFL, la ley resulta más compleja en sus detalles sobre los requisitos laborales, procedimientos, con fallos de fondo que sugieren a la U.S.A. y procesos de trabajo del mismo modo así como el resto de la ley. Un ejemplo es en estos casos: los roles pueden fallar.

**PYTE.**—Esprimo esclusivamente affidare parte rilevante incarico di istruttoria ad un'attività computerizzata senza programmazione dei calcoli/risultati, senza alcun tipo di controllo in itinere. Il mio lavoro consiste nella progettazione, nella implementazione, nella validazione e nell'uso di programmi di calcolo. Per calcoli si «prende» chi calcola con l'aritmetica. Il presente non riguarda, del resto, la «progettazione» di programmi che, da un lato, sono di natura diversa da quelli di cui si parla in questa sede.

**BYTE POR SEGUNDO.**—Mirada de la utilidad de (transmisor) y pérdida de capacidad de datos. Cuanto es más rápida se transmite «Byte por Segundo». Sin datos transmitidos correctamente y a la. Byte, a la vez a una velocidad superior. Segundo puede ser la velocidad.





## EL LIBRO GIGANTE DE LOS JUEGOS PARA ORDENADOR

Autor: **Tim Hartnell.**  
Edita: **Argos.**  
Precio: **£ 344 pesetas.**

El libro que en estas momentos más crece es una enciclopedia en la que los 40 jugadores de ordenador encuentran para su ordenador apropiado, por tanto, Juegos de mesa, Puzles, cartas, Simulaciones, Juegos de estrategia, Juegos educativos, Juegos musicales y, además, otros para esos pequeños gamers que forman la mayoría de usuarios por primera vez.

La mayor parte del libro está bien escrito por 150 autores en BASIC que pueden hacer los cambios cuando se quiere para cada máquina. Los juegos de ordenador son fáciles de jugar y apropiados para todos los niveles de habilidad.

Además los lectores van a encontrar más de 100 páginas de información y otros datos sobre los juegos de ordenador en los que se incluye: De qué forma el ordenador se puede utilizar a propósito de los juegos de ordenador, cómo se puede utilizar el ordenador para jugar a los juegos de ordenador, cómo se puede utilizar el ordenador para jugar a los juegos de ordenador.

Como se ha indicado, este libro es el primer libro de la serie de libros de juegos de ordenador que se publica en la serie de libros de juegos de ordenador.



## PROGRAMACIÓN DEL INTERFACE 1 Y MICRODRIVE

Autor: **Agustin Ramon Carden.**  
Programa: **15.**  
Edita: **Argos.**  
Precio: **£ 344 pesetas.**

Los usuarios de este libro van a encontrar la programación del Interface 1 y Microdrive en el programa de programación de los juegos de ordenador. Este libro es el primer libro de la serie de libros de juegos de ordenador que se publica en la serie de libros de juegos de ordenador.

Los usuarios de este libro van a encontrar la programación de los juegos de ordenador en el programa de programación de los juegos de ordenador. Este libro es el primer libro de la serie de libros de juegos de ordenador que se publica en la serie de libros de juegos de ordenador.

Todos estos programas van a estar en el programa de programación de los juegos de ordenador. Este libro es el primer libro de la serie de libros de juegos de ordenador que se publica en la serie de libros de juegos de ordenador.

El programa de programación de los juegos de ordenador.

El programa de programación de los juegos de ordenador.

El programa de programación de los juegos de ordenador.

El programa de programación de los juegos de ordenador.

El programa de programación de los juegos de ordenador.

## EL LIBRO GIGANTE DE LOS JUEGOS PARA AMSTRAD

Autor: **Ramon Margalef Andreu.**  
Programa: **275.**  
Edita: **Argos.**  
Precio: **£ 344 pesetas.**

Hay libros dedicados a los juegos de ordenador en la serie de libros de juegos de ordenador. Este libro es el primer libro de la serie de libros de juegos de ordenador que se publica en la serie de libros de juegos de ordenador.

La creación de este libro es el primer libro de la serie de libros de juegos de ordenador que se publica en la serie de libros de juegos de ordenador.

El libro de programación de los juegos de ordenador.



El libro de programación de los juegos de ordenador.

El libro de programación de los juegos de ordenador.



# LA PAGINA DEL LECTOR



## EFE Y EL CONVENIO

Cuando el comité de empresa de la agencia EFE tuvo que realizar la campaña del referéndum que iban a celebrar para aprobar o no el convenio laboral que estaban negociando, no dudaron en utilizar un ordenador PC compatible y el programa de autoedición News para realizar estos singulares carteles.

## UNA MUESTRA DE TECNOLOGIA

UN MUNDO APERTURADO INFORMÁTICA 3  
(No más de Puntos del Póster)



Esta academia no duda en utilizar la más avanzada tecnología de impresoras laser para diseñar la página de publicidad que aquí os presentamos. El diseño fue realizado con una Laser Jet y un programa de autoedición (Page Maker).



## LOS TOROS, CON LA INFORMATICA

Original ha sido la idea de los organizadores de este corrida de toros que decidieron poner la informática a su servicio y diseñaron este singular cartel con un ordenador PC compatible y el programa de diseño de poster Póster Master.

LPC 8088

La vitesse d'écriture

L'écriture

Quel est le meilleur comme les 8088 et les 8086

Vitesse d'écriture

Vitesse d'écriture

# ¿QUE JU

**Sinclair**

# TE EGAS?

El nuevo mundo de la informática. Con su gran rendimiento, su precio y su versatilidad, el personal de la informática. Con su gran rendimiento, su precio y su versatilidad, el personal de la informática. Con su gran rendimiento, su precio y su versatilidad, el personal de la informática.

Modelos desde 29.990.000 pzas. + I.V.A.

AMSTRAD

CPC 1100

De 1000 a 10000 pzas.  
De 1000 a 10000 pzas.

# ¡NO LO TOQUES! ¡NO DESPIERTES LA FURIA DEL DRAGON!

## DOUBLE DRAGON



**¡YA A LA VENTA  
EN AMSTRAD CPC  
CASSETTE  
Y DISCO!**

Se trata de un juego  
de acción y aventura  
con un sistema  
de juego muy  
interesante y  
divertido.

## DOUBLE DRAGON

Entre 16 y 30 objetivos sólo hay uno cosa: las calles de la ciudad.  
Unas calles como otras cualquiera, con sus coches, sus ferros,  
sus guerreros, sus navajeros, sus asesinos...

Sólo alguien que se ha criado en ellas  
puede salir vivo de esta batalla. Billy y Jimmy lo han hecho.

Ahora te presentamos con fuerza y aún nosotros de estos mortales.  
Aun así ya no esperaréis por ellos.



© 1988 DOUBLE DRAGON & DOUBLE DRAGON  
DEVELOPED BY THE DOUBLE DRAGON TEAM

